



Revista Latina de Comunicación Social

E-ISSN: 1138-5820

jpablos@ull.es

Laboratorio de Tecnologías de la Información
y Nuevos Análisis de Comunicación Social
España

Cascajosa Virino, Concepción Carmen

El espejo deformado: Una propuesta de análisis del reciclaje en la ficción audiovisual norteamericana

Revista Latina de Comunicación Social, vol. 9, núm. 61, enero-diciembre, 2006, p. 0

Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social

Canarias, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81996105>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



Revista Latina de Comunicación Social 61

Enero - Diciembre de 2006

Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social
Universidad de La Laguna (Tenerife, Canarias)

Depósito Legal: TF-135-98 / ISSN: 1138-5820 - Año IX - II época

Editor: Dr. José Manuel de Pablos Coello, catedrático de Periodismo

[**Revisora:** Creo que es un excelente artículo que demuestra rigor académico y que capta el interés del lector al abordar los diferentes elementos relacionados con la hipertextualidad en sus distintas modalidades. El artículo es altamente pertinente en las condiciones actuales de reciclaje de propuestas narrativas, especialmente en la ficción audiovisual norteamericana]

El espejo deformado: Una propuesta de análisis del reciclaje en la ficción audiovisual norteamericana.

Artículo recibido el 08 de febrero de 2006

Artículo sometido a revisión previa

Aceptado el 20 de febrero de 2006

Dra. Concepción Carmen Cascajosa Virino ©

Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla

virino3@telefonica.net

Resumen: El presente trabajo es un acercamiento a las distintas formas en las que un material narrativo puede ser reutilizado dentro de las industrias culturales a través del caso concreto de Estados Unidos. Partiendo de la situación actual de las investigaciones sobre la adaptación literaria y el remake cinematográfico, se ofrecerá un modelo propio para abordar el estudio de estas prácticas en su conjunto utilizando el trabajo del narratólogo francés Gerard Genette. Finalmente se reivindicará el interés que esta área de estudio tiene para los investigadores en el campo de la cultura popular.

Palabras clave: hipertextualidad, industrias culturales, industria audiovisual norteamericana, adaptación, relación entre cine y televisión.

Abstract: This paper is an approach to the different ways in which a narrative material can be reused in the cultural industries through the case study of the United States. Starting from the present situation of the investigations on literary

adaptation and film remake, we will offer our own model to study these practices as a whole using the works of the french narratologist Gerard Genette. Finally we will vindicated that this area of study has a great interest for the scholars in the field of popular culture.

Key Words: hypertextuality, cultural industries, US media, adaptation, relationship between cinema and television..

Reescritura y trasvases culturales en la industria audiovisual.

“Nada triunfa tanto como el éxito”. Esta frase de Alejandro Dumas padre, utilizada por Todd Gitlin (1994) para titular uno de los capítulos de su libro *Inside prime time*, una crónica del desarrollo de la televisión norteamericana en los años setenta y ochenta, no sólo es una demostración de ingenio, sino también un perfecto resumen de lo que es la filosofía de producción de la industria audiovisual en Estados Unidos. La idea de que el riesgo debe quedar fuera del negocio del espectáculo no es una intuición gratuita, ya que una de las características esenciales de los productos audiovisuales es la gran inversión económica necesaria y la dificultad de rentabilizarlos en un plazo corto de tiempo. Esta filosofía de producción se manifiesta de diferentes formas, entre las que la adaptación de obras que ya han funcionado anteriormente, del mismo medio o de otros, es la más evidente. Pero tampoco podemos olvidar que sobre este principio también se sustentan los géneros cinematográficos, el *star-system*, las propias formulas narrativas y las modas de imitaciones que invaden el mercado cada vez que cualquier producto cultural alcanza gran éxito. El trasvase de materiales de un modo de representación a otro o la retroalimentación a través de versiones o continuaciones no se puede considerar en ningún caso un fenómeno contemporáneo, sino uno de los mecanismos básicos de la producción cultural desde los inicios de la civilización, aunque es cierto que en la cultura del ocio actual estas fórmulas de explotación no han hecho sino multiplicarse de forma paralela a la producción de las industrias culturales. La década de los noventa supuso un periodo de reconfiguración de estas industrias, que han atravesado un proceso de fusiones que han dado lugar a gigantescos conglomerados de la comunicación con influencia internacional como News Corporation, Time Warner, NBC / Universal, The Walt Disney Company y Sony. Al final de este periodo el cine y la televisión tal y como se entendieron en su época de desarrollo han dejado de existir para convertirse en activos cuya función es hacer mover los engranajes del mercado multimedia, o utilizando la terminología de la compañía Sony en su informe anual de 1991, un *software* que creará sinergias con su *hardware*, el contenido que iba a potenciar la venta de televisores, reproductores de vídeo y DVD y consolas de videojuegos (Prince, 2002: 58). Pero este *software* iba a ser mucho más que el contenido que ayudara a vender aparatos, una filosofía ya puesta en práctica por la empresa norteamericana RCA para desarrollar la televisión a través de la NBC, sino que iba a suponer el nacimiento del material narrativo multimedia, en donde la narrativa original se replica y adapta para su explotación en todos los mercados posibles, con la película convertida en videojuego, el videojuego en serie de televisión, la serie de televisión en cómic, el cómic en novela y la

novela en película. El *hardware* no va a ser sólo un aparato, sino también cualquier modo de representación susceptible de ser comercializado, y el *software* es la preciada mercancía, a veces un catálogo de películas, series o cómics, por la que las empresas de comunicación van a estar dispuestas a pagar cifras desorbitadas.

Desde el punto de vista académico el interés por este tipo de reaprovechamiento de materiales narrativos se encuentra en pleno desarrollo, en la mayor parte de los casos partiendo desde una perspectiva literaria y girando alrededor del análisis de la intertextualidad. Graham Allen (2000: 10-12) ha trazado el origen de la intertextualidad como área de estudio en la aplicación de las teorías lingüísticas de Saussure a la tradición literaria, de manera que el sistema que forma el lenguaje y del que se toman signos para crear mensajes a través de la similitud y la diferencia tiene un equivalente en el desarrollo particular del lenguaje literario. El término intertextualidad fue acuñado por Julia Kristeva (1978: 190), que utilizando como base las teorías sobre el dialogismo de Mijail Bajtin, lo plantea como el reconocimiento de que todo texto se construye como un mosaico de citas, es decir, todo texto es absorción y transformación de otro texto. Kristeva surgió en los años sesenta como una de las voces más relevantes de lo que se acabaría conformando como el post-estructuralismo francés y su término logró una gran aceptación porque ayudaba a definir una realidad evidente: que ningún texto, literario o de cualquier otro tipo, sale de la nada, sino que es el resultado de una tradición y, entrando a formar parte de esa tradición, podrá ser utilizado por textos futuros. Precisamente una de las principales causas de la amplia difusión de este término fue su capacidad para adaptarse a cualquier ámbito de la producción cultural, desde la literatura al periodismo pasando por las más variadas formas de la cultura popular a pesar de que el contexto teórico del que partió fuera de una gran complejidad. Kristeva (1984: 59-60) potenció en posteriores revisiones elementos del psicoanálisis hasta llevarle a renunciar al término intertextualidad en favor de transposición, entre otros motivos teóricos, porque pensaba que la intertextualidad había quedado asimilada a lo que consideraba “el sentido banal de estudio de las fuentes”.

El testigo fue recogido por Gerard Genette en su ambiciosa obra *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, donde el autor analiza los variados mecanismos en los que en el ámbito literario se reutilizan los mismos materiales narrativos. Genette propone un modelo de análisis práctico que no busca tanto realizar teorizaciones de gran profundidad como observar las complejas relaciones establecidas entre los textos desde la perspectiva de una poética estructuralista. El autor realiza un cambio terminológico (transtextualidad por intertextualidad, con la intertextualidad reducida la inserción directa de un texto en otro) y hace girar la mayor parte de los análisis sobre lo que denomina relaciones hipertextuales, toda forma en la que un texto “se injerta de una manera en la que no es un comentario” (Genette, 1989: 14). Los hallazgos de Genette son sugestivos y permiten su traslación al ámbito de la narrativa audiovisual, una de las razones principales que justifican su vigencia. Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis han avanzado las amplias posibilidades de adaptar los hallazgos de Genette a los estudios fílmicos, buscando ejemplos a las diversas categorías básicas delimitadas por él. Su

interés es notable por la intertextualidad, en la que llegan a ofrecer sus propias aportaciones como la intertextualidad célebre, la intertextualidad genética, la intratextualidad, la auto-citación y la intertextualidad mendaz (Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1992: 207). La utilidad de la hipertextualidad es aún mayor para los autores, ya se puede aplicar tanto para las adaptaciones de obras literarias como para la retroalimentación del propio discurso fílmico a través de actualizaciones y versiones de películas anteriores, evocaciones de géneros clásicos o revisiones de los mismos, secuelas, pastiches y parodias (Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis, 1992: 209-210). Precisamente Dan Harries (2000: 26-38), en un amplio estudio sobre la parodia cinematográfica, utiliza tanto los planteamientos de Genette como las aportaciones de Stam, Burgoyne y Flitterman-Lewis. La pertinencia de la terminología de Genette es patente a la hora de analizar los procesos de intercambios y reaprovechamientos narrativos. La transposición diegética, la adaptación espacial o temporal en el hipertexto para acercarlo al lector, es la fórmula habitual de la versión tanto de películas como de series, aunque en el ámbito de la adaptación de obras literarias su uso sea más esporádico (Genette, 1989: 387). Y también es un notable hallazgo teórico la transvalorización, la utilización de un personaje secundario de un relato como protagonista del hipertexto, un procedimiento utilizado en la ficción televisiva norteamericana con los denominados *spin-offs* (Genette, 1989: 432).

Ello no significa que no existan modelos de análisis alternativos. Lubomir Dolezel (1999: 283-288), desde la semántica literaria, también ha realizado aportaciones en este ámbito, utilizando el término transducción literaria como concepto básico en lugar de intertextualidad. Dolezel plantea las diferencias existentes entre la traducción, en la que el lector/autor se ve limitado en su proceso de recreación, y la reescritura, en la que no existen esas restricciones. Así analiza tres reescrituras posmodernas de obras literarias clásicas ofreciendo tres categorías diferentes: la transposición (similar a la transposición diegética de Genette), la expansión (tanto de la prehistoria como de la poshistoria del original) y el desplazamiento (donde se cuestiona la legitimidad del original). De nuevo se incide en el hecho de que en la reutilización de materiales narrativos se puede volver a contar la historia (como en una adaptación o un remake) o continuarla (como en una secuela), pero Dolezel aporta con el desplazamiento un nuevo tipo de adaptación en donde se reinventa el original con el propósito de cuestionarlo, como ocurre en el ejemplo citado por el autor, *Foe* de J. M. Coetzee respecto a *Robinson Crusoe* de Daniel Defoe, pero también, podemos añadir, en parodias cinematográficas como *Sillas de montar calientes* (1974, Mel Brooks) y adaptaciones de series de televisión como *Misión imposible* (1996, Brian DePalma). En el marco de los estudios sobre televisión John Fiske (1997: 108-109) plantea la existencia de relaciones intertextuales (en el sentido original de Kristeva) de tipo horizontal y vertical. La intertextualidad horizontal relaciona textos primarios que están ligados de forma más o menos explícita a través de los ejes de género, personajes o contenido, pero el autor sólo se refiere a este apartado de una forma muy sucinta. Por su parte, la intertextualidad vertical es una relación entre un texto primario, como un programa o una serie de televisión, y otros textos de diferente tipo que se refieren de forma directa a él, denominados secundarios en el caso de publicidad, noticias periodísticas o críticas, y

terciarios en el caso de los producidos por espectadores a través de cartas o conversaciones. Fiske se centra en el apartado de la recepción, ya que considera que las relaciones intertextuales van creando secciones de significados y la consideración hacia un planteamiento argumental o personaje irá variando según el diferente conocimiento que se tenga de cada una de sus representaciones. Henry Jenkins (1992), desde el apartado de los *fandom studies*, ha seguido esta senda en sus análisis de la relación de los fans con los programas de televisión y la creación de ficción original adaptada a sus propias inquietudes psicológicas o sexuales, la llamada *fan fiction*.

Los trabajos académicos que de una forma práctica han analizado la reutilización de materiales narrativos se han encuadrado fundamentalmente en los estudios sobre la adaptación cinematográfica y televisiva de obras literarias y, más recientemente, desde los acercamientos al remake cinematográfico. Las adaptaciones literarias han sido un ámbito de estudio muy fértil gracias a la importancia que han tenido en el conjunto de la producción cinematográfica, hasta el punto que, como señala Kristin Thompson (2003: 74-75), en su momento fueron fundamentales para la introducción de los estudios sobre cine en el ámbito universitario gracias a su cercanía con la alta cultura literaria. Una de las primeras aportaciones relevantes a este campo de estudio data de 1957 con la publicación de *Novels into film* de George Bluestone (2003), que analizaba seis notables ejemplos de adaptación desde la reflexión sobre las características estilísticas de los dos medios. Su trabajo ha sido completado por otros autores como Brian McFarlane (1996) y Kamilla Elliott (2003) en completas obras que avanzan el estado de la cuestión. En nuestro país ha habido igualmente valiosas investigaciones, como la labor pionera de Rafael Utrera (1987) a la que han seguido las aportaciones de José Luis Sánchez Noriega (2000) y Luis Miguel Fernández (2000) en obras monográficas y las antologías editadas por Carmen Becerra (2001) y Pérez Bowie (2003). Sin embargo, el estudio de las adaptaciones cinematográficas de obras literarias es sólo una pequeña parte de una realidad mucho más compleja. Un paseo por cualquier centro comercial dedicado al consumo de ocio o una tienda virtual como Amazon.com muestra la variedad con la que la industria cultural norteamericana explota de forma eficaz sus narrativas. Así podemos encontrar series de televisión como *C.S.I.* (CBS, 2000-), que inspira cómics, novelizaciones, juegos de mesa y videojuegos; cómics como *La patrulla X*, que cuenta con dos películas y diversos videojuegos basados tanto en los personajes originales como en los cinematográficos; y videojuegos como *Tomb rider*, que ha dado lugar a multitud de continuaciones, una línea de cómics y dos adaptaciones cinematográficas. Indiana Jones no sólo inspira una igual variedad de productos, sino que en la última década sólo ha ido creciendo diegéticamente a través de videojuegos, cómics y novelas ante la ausencia de una nueva entrega cinematográfica. Incluso es posible adquirir la novela de Bram Stoker *Drácula*, su adaptación cinematográfica *Drácula de Bram Stoker* (1992, Francis Ford Coppola) y dos versiones de ésta, una en forma de novela (lo que teniendo en cuenta su origen literario y su publicitado interés por la fidelidad es una irónica vuelta de tuerca) y otra en forma de cómic.

José Luis Sánchez Noriega, en su análisis de los procedimientos de adaptación de novelas y obras teatrales desde una perspectiva narratológica, siente la

justificada necesidad de contextualizar el área de estudio dentro lo que se ha venido a denominar trasvases culturales. Sánchez Noriega (2000: 23-25) establece ocho polos entre los que se han producido intercambios en un sentido bidireccional: el cine, la música/ballet, el teatro, la televisión, el musical, la ópera, la novela y la pintura/historieta. Al enumerar posibilidades de intercambio el autor casi agota las letras del alfabeto que utiliza para ordenarlas, reconociendo así su fertilidad. Sin embargo, también se puede cuestionar que de forma un tanto arbitraria una en un solo polo la pintura y la historieta, que como lenguajes no son equivalentes, y separe a la ópera y el musical que, a pesar de su diferente evolución histórica, sí lo son, mientras que existen notorias ausencias como los videojuegos. Sánchez Noriega también cita brevemente los intercambios en el interior de cada medio, pero no consigue articular esa realidad dentro de su esquema. En su antología *Adaptations: From text to screen, screen to text* Deborah Cartmell e Imelda Whelehan (1999) reconocen igualmente la dificultad de estudiar la adaptación literaria como una forma aislada, dedicando la primera parte de la obra a estas adaptaciones (de los clásicos sujetos como Shakespeare a autores modernos como Irving Welsh) y la segunda a fórmulas variadas, como las diversas adaptaciones cinematográficas y literarias de la serie de televisión *Star trek*, el complejo recorrido vivido por el superhéroe del cómic Batman y las adaptaciones cinematográficas en imagen real y animación experimentadas por el relato infantil *101 dálmatas*.

Desde el estudio del remake cinematográfico, un área en pleno desarrollo en la academia norteamericana como complemento a los estudios sobre la adaptación, se muestra igualmente la imposibilidad de estudiar este tipo de trasvases o transmutaciones de una forma aislada. En la obra más influyente hasta el momento dentro de este ámbito, *Play it again, Sam: Retakes on remakes*, los editores Andrew Horton y Stuart Y. McDougal (1998: 1-3) plantean precisamente en su introducción la dificultad de definir qué es un *remake* en el contexto de los trabajos de Kristeva y Genette y en un panorama complicado por casos como el de *Maverick* (1994, Richard Donner), la película basada en el popular *western* televisivo que como su precedente reformulaba muchos de los elementos constitutivos de su género. Los ensayos incluidos en la tercera sección de la obra (titulada *Altered states: Transforming media*) analizan adaptaciones televisivas de películas como *MASH* (a su vez adaptación de una novela), las adaptaciones de cómics en forma de películas y el fenómeno inverso, y la adaptación radiofónica de *La diligencia* de John Ford (basada en un relato corto que a su vez se considera un pseudoplagio de *Bola de sebo* de Guy de Maupassant). El ensayo de Robert Eberwein (1998: 28-30) con el que comienza la obra es probablemente el más ilustrativo porque se sale del caso de estudio particular y culmina con una interesante pero poco práctica taxonomía en donde se incluyen las películas basadas en series de televisión y las versionadas como telefilmes y miniseries. La relación entre la adaptación de obras literarias y el remake cinematográfico es también el eje sobre el que se sustentan dos de las obras fundacionales de esta área de estudio, el número de *CinémaAction* editado por Michel Serceau y Daniel Protopopoff (1989) con el título de *Le remake et l'adaptation* y el artículo de Thomas Leitch *Twice-told tales: The rhetoric of the remake* (1990). La principal conclusión del repaso a estas obras es que la adaptación de obras literarias y

los remakes cinematográficos son sólo la punta del iceberg de un panorama mucho más denso.

El triángulo de la producción audiovisual y sus relaciones hipertextuales.

En el contexto actual del auge en la producción de productos culturales, la importancia de la sinergia empresarial que favorece los intercambios y reciclajes, y el desarrollo vivido por los estudios sobre cultura popular, el alcance de las obras que hasta el momento se han acercado a este tipo de prácticas de producción, como hemos visto en el punto anterior, resulta demasiado limitado para describir una realidad muy compleja. Nuestro modelo de acercamiento a este fenómeno tiene como origen una moda cinematográfica que tuvo cierta relevancia durante los años noventa, las películas basadas en series de televisión, y, en el intercambio inverso, la práctica habitual en la televisión norteamericana (imitada también en Europa) de convertir películas en series de televisión. Se trataba de un intercambio entre dos formas narrativas similares (puesto que tanto películas como series de televisión son relatos audiovisuales), pero no del todo equivalentes, puesto que las películas se entienden como textos autónomos y las series de televisión, a través de las fórmulas episódicas o seriales, buscan prolongarse hasta el infinito. A la dualidad cine/televisión también pueden sumarse otros dos géneros televisivos, el telefilme y la miniserie, aunque el status teórico de éste último es tan complejo (véase Creeber, 2001: 35-38), que un criterio práctico lleva a que sea estudiado junto al telefilme en buena parte de los casos (ya que ambos son textos autónomos) mientras que en otros, sobre todo en los intercambios con Gran Bretaña (donde la limitada extensión de las series las hace a menudo indistinguibles de las miniseries) es más lógico considerarlo un tipo particular de serie. Los intercambios entre estos tres formatos audiovisuales necesitarán unas adaptaciones mucho menores que las presentes en intercambios con otros modos de representación como novelas o cómics. En su análisis Sánchez Noriega (2000: 24-25) ya había hecho notar que los trasvases entre medios heterogéneos como la pintura y la música debían limitarse a la mera inspiración o variación, mientras que las similitudes y por tanto la subsidiaridad era mayor entre los medios homogéneos. De igual forma que podemos entender que hay mayores similitudes entre el cine y el teatro que entre el cine y la pintura, es necesario acreditar que las películas y las series de televisión, aunque con estructuras narrativas diferentes, cuentan con más puntos en común que el cine y el teatro o los cómics. Con películas, series de televisión y telefilmes como los tres polos de lo denominamos el triángulo de la producción audiovisual, podemos pasar a delimitar los diferentes tipos de relaciones hipertextuales.

La hipertextualidad interna.

Tanto películas como series de televisión y telefilmes tienen en el ámbito norteamericano una larga tradición de reutilizar sus propias narrativas, tanto a través de versiones como de secuelas. En el ámbito cinematográfico el remake ha sido una práctica que data de los tiempos del cine mudo, cuando la reglamentación de la autoría intelectual era prácticamente inexistente, desarrollándose en dos modalidades: la versión temporal (en donde se toman

obras de la propia cinematografía norteamericana) y la versión espacial (con la que se acude a otros países, particularmente Francia). La transposición diegética ha sido el mecanismo habitual de adaptación, aunque existen diversas instancias en las que se opta por mantener las coordenadas para aprovechar la significación de éstas, como en el caso de géneros asociados a cronotopos como el *western*. Esta fórmula se ha expandido a las series de televisión, que han buscado reciclar clásicos (como las múltiples versiones del influyente programa de Rod Serling *La dimensión desconocida* / *En los límites de la realidad*) y también aprovecharse del desarrollo de la ficción británica (fuente para series tan populares como *Apartamento para tres*). Sin embargo, con las series de televisión, que expresen su material narrativo de forma evidente cuando su éxito las ha hecho longevas, las versiones temporales no han sido especialmente exitosas. Incluso hay telefilmes que versionan otros anteriores, como *La canción de Brian* (ABC, 2001), basado en *Brian's song* (ABC, 1974), o que utilizan la producción de otros países, como *Haciendo tiempo para volver a casa* (CBS, 1998), versión del telefilme francés *Thomas Guérin, retraité* (1978).

Sin embargo, junto con los hipertextos que vuelven a contar la misma historia con mayor o menor libertad, están aquellos que deciden completarla de forma prospectiva o retrospectiva. En cine las continuaciones o secuelas han sido una fórmula habitual que ha sufrido una evolución lógica a lo largo del tiempo. En el Hollywood clásico solía tomar la forma de *seriales* de bajo presupuesto, pero en la actualidad, junto con las franquicias de serie B (habitualmente encuadradas en el cine de género como el terror y dirigida a su explotación exclusiva en el mercado del vídeo), han proliferado, particularmente a partir de los años ochenta, las franquicias de alto presupuesto. Thomas Schatz (1993: 35), en su análisis de las prácticas de producción en el Nuevo Hollywood, ha definido que una de las características de los *blockbusters* es precisamente el potencial de franquicia, tanto en un sentido restringido pensando en la secuela como en uno más amplio relacionado con su explotación en los mercados auxiliares. Las secuelas toman variadas formas, desde trilogías como *Matrix* o *Regreso al futuro* a franquicias organizadas en torno a un villano y no un protagonista clásico (como *Pesadilla en Elm Street*) pasando por retrospecciones que vuelven al pasado de los personajes, como la reciente nueva trilogía de *La guerra de las galaxias*. La televisión también ha utilizado la expansión prolongando series antiguas con sus protagonistas ya envejecidos (*Misión imposible*, *Bret Maverick*) o sus descendientes (*Young Maverick*) con escasa fortuna. En el apartado de la comedia ha tenido especial importancia el *spin-off*, una aplicación de la transvalorización de Genette que se está haciendo habitual también en cine a través de películas como *El rey escorpión* (2002, Chuck Russell), que utiliza un personaje de *El regreso de la momia* (2001, Stephen Sommers). En el terreno del drama televisivo ha tenido más éxito la duplicación de series que mantienen el mismo universo pero utilizan nuevos personajes, como *Star trek* (NBC, 1966-69) y *Star trek: La nueva generación* (Sindicación, 1987-94). Incluso en el telefilme se ha capitalizado el éxito con continuaciones como la triada de telefilmes protagonizados por Walter Matthau como el abogado Harmon Cobb titulados *El asesino del médico* (CBS, 1990), *En contra de su voluntad* (CBS, 1992) y *Una ciudad tranquila* (CBS, 1994).

La hipertextualidad cruzada.

En los procesos de hipertextualidad cruzada series de televisión, telefilmes y películas intercambian materiales de forma bidireccional. En el eje series de televisión / películas los intercambios se remontan a los cuarenta y cincuenta, cuando la televisión aún estaba dando sus primeros pasos. La primera serie de televisión basada en una película fue *Mama* (CBS, 1949-56), una precursora de la comedia de situación que buscaba aprovechar el éxito logrado por *Nunca la olvidaré* (1948, George Stevens). Estas adaptaciones también fueron el vehículo a través del cual los estudios cinematográficos superaron sus reticencias hacia el nuevo medio y comenzaron a producir para televisión, como fue el caso de Warner Bros. con *Warner Brothers presents* (ABC, 1955), en donde se emitían de forma rotatoria series inspiradas en *Cheyenne*, *Kings row* y *Casablanca*. Respecto a las versiones cinematográficas de series de televisión, se remontan a 1954, año en el que se estrenó *Dragnet* (1954, Jack Webb), basada en la serie homónima (NBC, 1952-59). Hasta los noventa estas películas se limitaban a prolongar el universo de sus referentes, contaban con el mismo reparto y, salvo contados casos como *Star trek: La película* (1979, Robert Wise), solían ser producciones de medio o bajo presupuesto. Sin embargo, gracias al éxito logrado por *Los intocables* (1987, Brian DePalma) y *La familia Addams* (1991, Barry Sonnenfeld), han alcanzado relevancia las reelaboraciones, películas con presupuestos elevados, un nuevo reparto y un a menudo elevado sentido autorreferencial. Por su parte, series de televisión y telefilmes han formado parte del mismo núcleo de desarrollo en las cadenas de televisión, por lo que es lógico que sus intercambios hayan sido frecuentes a través de fórmulas como el telefilme de origen, especial y de reunión en un sentido y a través de los pilotos extendidos (telefilmes diseñados para introducir una serie) y los telefilmes introductorios (que dan paso a una serie sólo tras ser emitidos con éxito). Sin embargo, los intercambios han sido igualmente frecuentes con el cine, con los telefilmes que son continuaciones (como *Psicosis 4*) o versiones de películas (como las dos versiones realizadas a propósito de *La herencia del viento*) convertidos en un subgénero dentro del formato junto a las adaptaciones de obras literarias y los basados en acontecimientos reales. Aunque el telefilme no se desarrolló como género televisivo hasta los años setenta, cuenta con un claro antecedente en las antologías dramáticas que proliferaron en los años cincuenta, particularmente las que contaban con una hora y media de duración y que se pueden llegar a considerar como prototelefilmes. La calidad de estas producciones, el eje de lo que se considera la edad de oro de la televisión norteamericana, inspiró también a Hollywood y entre 1955 y 1965 se estrenaron más de una treinta de adaptaciones, entre ellas películas como *Marty* (1955, Delbert Mann), *Doce hombres sin piedad* (1957, Sidney Lumet), *Vencedores o vencidos* (1961, Stanley Kramer) y *Días de vino y rosas* (1962, Blake Edwards).

La hipertextualidad externa.

A través de la hipertextualidad externa películas, series de televisión y telefilmes establecen relaciones de intercambio con modos de representación altamente variados, estableciendo un canal que en un número muy elevado de

casos es bidireccional. Sin duda, la literatura ha sido hasta el momento la fuente más prolífica, con la novela ocupando un lugar central, lo que ha motivado el interés crítico en las adaptaciones que hemos comentado anteriormente. Sin embargo, en las últimas décadas ha comenzado a surgir un intercambio inverso a través de las novelizaciones. No siempre van a ser fruto de una rica relación de colaboración como *2001, una odisea espacial* de Arthur C. Clarke, resultado del trabajo del autor en el guión de *2001, una odisea del espacio* (1968, Stanley Kubrick), que a su vez se inspiraba en sus relatos cortos, ni tampoco van a obtener el éxito de Gerald Green con *Holocaust*, el *best-seller* que el autor escribió utilizando como base su guión para la miniserie *Holocausto* (NBC, 1978), pero son un exponente del intento de la industria editorial por ganar lectores utilizando la popularidad de películas y series de televisión, comenzando a atraer de forma tímida el interés de historiadores del ámbito de la cultura popular como Randall Larson (1995). El teatro, tanto en forma de drama como de musical, ha establecido con el cine una idéntica relación de intercambio. Durante el Hollywood clásico era norma que una obra teatral que lograra el éxito fuera adaptada casi de forma automática, algo que en la actualidad, salvo casos aislados como *Algunos hombres buenos* (1992, Rob Reiner) o *Evita* (1996, Alan Parker), no ocurre. Es ahora el teatro, sumido en una crisis de público, el que busca explotar la popularidad del cine a través de adaptaciones, que han sido especialmente exitosas en el caso del musical con obras como *Nine* (1982), basada en *Ocho y medio* (1963, Federico Fellini), *Sunset Boulevard* (1993), basada en *El crepúsculo de los dioses* (1950, Billy Wilder), *The lion king* (1997), basada en *El rey león* (1994, Roger Allers y Rob Minkoff), *The producers* (2001), basada en *Los productores* (1968, Mel Brooks), y *Hairspray* (2003), basada en *Hairspray* (1988, John Waters), todas ellas ganadoras del premio Tony como mejor musical del año.

La relación de intercambio establecida entre cine y televisión con la novela y el teatro ha sido imitada por otros modos de representación como el serial radiofónico, el cómic y el videojuego. Desde el punto de vista industrial la televisión norteamericana fue un desarrollo de la radio, por lo que es lógico que entre ambos medios existiera una relación fluida, tanto en el género de variedades e informativos como en el campo de la ficción. Decenas de series de televisión como *Beulah* (ABC, 1950-53) y *La ley del revólver* (CBS, 1955-75) tuvieron su origen en seriales radiofónicos, de forma que el paso a la imagen era considerado un ascenso para los profesionales del medio. Hollywood también buscó en la radio promoción y material narrativo. Programas como *Lux video theatre* (CBS, 1950-54; NBC, 1954-57) contaban con las dramatizaciones de los grandes éxitos del momento con las voces de sus protagonistas, mientras que títulos como *Gran hotel* (1932, Edmund Goulding) se convertían en seriales. De forma inversa, películas como *Mr. & Mrs. North* (1941, Robert B. Sinclair), *Crime doctor* (1943, Michael Gordon), *Life of Riley* (1948, Irving Brecher) y *Así son ellas* (1948, Richard Torpe) adaptaban programas de radio. La popularidad del cómic hizo que personajes como Superman y Flash-Gordon fueran habituales en seriales cinematográficos y series de televisión de bajo presupuesto mucho antes de saltar al alto presupuesto con *Supermán* (1978, Richard Donner) y *Spiderman* (2002, Sam Raimi) o fueran reinventados en *Smallville* (WB, 2001-). Mientras, editoriales como Dark Horse Comics y IDW Publishing se han especializado en adaptar en forma de cómics películas y

series de televisión con notable éxito. Por último, el videojuego fue utilizado desde prácticamente el inicio de su desarrollo como forma de promocionar y rentabilizar películas, como la pionera adaptación de *El retorno del Jedi* (1984, Richard Marquand) coincidiendo con su estreno. Sin embargo, cuando la popularidad de los videojuegos fue mayor, Hollywood encontró en ellos una fórmula para atraer a su público potencial, los jóvenes, con títulos encuadrados en los géneros de la aventura y la acción como *Mortal kombat* (1995, Paul W. S. Anderson) y *Lara Croft. Tomb rider* (2001, Simon West).

Existen otros modos de representación que han inspirado a cine y televisión, como la poesía (habitual en el cine mudo), el relato corto, el discurso informativo, la música (*Convoy* de Sam Peckinpah es probablemente la película más popular basada en una canción), la Biblia, los relatos mitológicos y los cuentos de hadas. El nivel de aprovechamiento es tal que se acude a los productos culturales más insospechados, como el juego de mesa llamado *Cluedo* en el que se inspira *El juego de la sospecha* (1985, Jonathan Lynn), la línea de juguetes que buscó promocionarse a través de una exitosa serie de animación y la película *Los masters del universo* (1987, Gary Goddard), los anuncios en los que se basó la franquicia de bajo presupuesto iniciada con *Ernest goes to the camp* (1987, John R. Cherry III), las populares atracciones de parques temáticos de Disney que inspiraron *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (2003, Gore Verbinski) y *La mansión encantada* (2003, Rob Minkoff), las cartas intercambiables de los años sesenta utilizadas como punto de partida de la sátira *Mars attacks* (1996, Tim Burton) y hasta la floreciente ficción creada específicamente para Internet, base para la comedia *El hermano secreto* (2002, Malcom D. Lee).

La hipertextualidad múltiple y la noción de canon.

La hipertextualidad interna, la hipertextualidad cruzada y la hipertextualidad externa no existen aisladas dentro de la industria cultural, sino que muy a menudo se combinan en elaboradas fórmulas de hipertextualidad múltiple en donde los hipertextos cuentan con diversos hipotextos. Algunos de estos ejemplos han sido ya mencionados, como la comedia televisiva *Mama*, adaptación de una película a su vez basada en una colección de relatos y una obra teatral. Y la serie de televisión *Smallville* juega con la amplia mitología de Superman en sus diferentes encarnaciones en cómic, cine y televisión. Pero los ejemplos interesantes se acumulan con facilidad. *Elektra* (2005, Rob Bowman) es una transvalorización de un personaje secundario de *Daredevil* (2005, Mark Steven Johnson), pero también hay que tener presente que el cómic homónimo de Marvel en el que basó la película contó con una transvalorización idéntica, puesto que las fórmulas de hipertextualidad interna han sido utilizadas igualmente por los diferentes modos de representación que hemos repasado en la hipertextualidad externa. A veces un material vuelve a su origen, como en la serie *El fugitivo* (CBS, 2000-01), que se puede entender como una versión temporal del *El fugitivo* (ABC, 1963-67), pero también una adaptación reversible de su traslación cinematográfica *El fugitivo* (1993, Andrew Davis). Si cabe más complejo fue el recorrido de *Aliens vs. predator*, una popular serie de cómics que a través de un cruce diegético utilizaba a los villanos de las franquicias cinematográficas de *Alien* y *Depredador*. Su éxito llevó a que fuera

adaptada en diversos videojuegos y novelas antes de ser llevada al cine como *Alien vs. predator* (2004, Paul W. S. Anderson). Fértiles franquicias como las de *La guerra de las galaxias*, *Star trek*, *Supermán* e *Indiana Jones*, que a través de versiones en televisión, cine, videojuegos, novelas y cómics han creado extensas mitologías, son cada vez más numerosas.

Las posibilidades de estudiar las narrativas que continúan o reciclan materiales anteriores se abren a múltiples perspectivas. Se puede estudiar un trasvase concreto (como un remake, una trilogía o una adaptación literaria) o trazar el recorrido de un material objeto de numerosos intercambios. También se puede analizar qué se altera, se innova o se excluye e intentar buscar una explicación a ello en las propias características de cada medio, los gustos del público, la evolución de los géneros y factores histórico-sociales. El texto es el núcleo que debe centrar cada análisis, pero también son relevantes los apartados de la recepción y de la creación, especialmente importantes aquí por cuanto en la inmensa mayoría de los casos los productores del hipertexto fueron los receptores originales del hipotexto. El recorrido de algunos materiales narrativos también sirve para trazar la irrupción de nuevos medios (la radio, la televisión por ondas y por cable, los videojuegos, Internet) y cómo cada uno de ellos ha ido encontrando su nicho en un mercado en expansión a través de fórmulas de colaboración o confrontación. Entre las razones para realizar adaptaciones literarias Sánchez Noriega (2000: 50-52) cita la necesidad de historias, la garantía de éxito comercial, el acceso al conocimiento histórico, el deseo de plasmar interpretaciones propias a mitos y obras emblemáticas, el prestigio artístico y cultural y la labor divulgadora. Pero un análisis de las adaptaciones que toman como referencia medios de menos prestigio cultural como el cómic, los videojuegos y la televisión muestra que los dos últimos motivos no resultan pertinentes a la hora de analizar los procesos de hipertextualidad en su conjunto. Sin embargo, sí lo son la búsqueda del éxito comercial, que no estará ni mucho menos garantizado, y la necesidad de contar historias. En este sentido hay que destacar la apreciación de Kristin Thompson (2003: 79-81) referente a que los medios de comunicación de masas han expuesto al público a un elevado número de narrativas que han creado una insaciable demanda de historias de todo tipo, un proceso que tiene su origen en el desarrollo de la literatura popular durante el siglo XIX y, podemos añadir, al nacimiento de la sociedad de consumo. La historia de la hipertextualidad lo es también de una industria cultural en plena expansión y de una sociedad occidental cada vez más instalada en el bienestar.

El interés por la hipertextualidad se convierte en una necesidad más apremiante porque los productos auxiliares que antes eran considerados sucedáneos están siendo revalorizados por sus propios artífices e incluidos en el canon, es decir, parte integrante de su universo diegético. No es posible estudiar, por ejemplo, la trilogía de *Matrix* sin tener en cuenta los cortos de animación englobados en *The animatrix* y el videojuego *Enter the matrix*. En *The animatrix* tres cortos son especialmente relevantes, las dos partes que forman *The second renaissance*, que muestran el contexto en el que se desarrolló el conflicto entre humanos y máquinas que sustenta el argumento de las películas, y *The final flight of the Osiris*, en el que se narra cómo llega a sus destinatarios la información que es el punto de partida de *Matrix reloaded*

(2003, Andy Wachowski y Larry Wachowski). Los protagonistas de *Enter the matrix*, Niobe y Ghost, son dos personajes secundarios de *Matrix reloaded*, de forma que película y videojuego se centran en parcelas diferentes de la misma trama argumental. Sin *The animatrix* y *Enter the matrix*, *Matrix reloaded* es un texto incompleto. El aprovechamiento del vacío narrativo entre *Star wars, episodio II. El ataque de los clones* (2002, George Lucas) y *Star wars, episodio III. Revenge of the Sith* (2005, George Lucas) es todavía mayor gracias a la explotación antes del estreno de la última entrega de la trilogía del acontecimiento conocido como las guerras de los clones. Tanto el desarrollo general de las guerras de los clones como la participación en ellas de personajes nuevos y ya conocidos están siendo narradas a través de múltiples novelas, cómics y videojuegos aprobados por George Lucas. Especialmente creativa ha sido la serie de televisión animada *Star wars: The clone wars* (Cartoon Network, 2003-), formada por pequeños episodios de cinco minutos, cuya riqueza visual (heredera del anime japonés) y narrativa es tal que ha sido expandida en dos nuevas tandas de capítulos y se ha convertido en protagonista de su propia línea de cómics. A través de estos textos fuertemente interconectados el canon se va haciendo cada vez más extenso, la jerarquización deja de ser tan férrea y la experiencia del espectador/lector se va haciendo más rica pero también más exigente.

Cultura popular y la reivindicación de la hipertextualidad.

En el ámbito anglosajón Robert Stam ha teorizado ampliamente sobre la adaptación literaria defendiéndola de los ataques que sufre desde instancias críticas y desde aquí proponemos defender igualmente los procesos de hipertextualidad en general y a otros modos de representación denostados en comparación no sólo con la literatura sino también con el cine. Como contexto debemos recordar la peripecia vivida por Russel Nye y otros proponentes de los estudios sobre cultura popular, que crearon en 1967 la Popular Culture Association para huir del enclaustramiento del estudio académico en los mismos tópicos. Incluso hoy, cuando los ánimos están más calmados, la página oficial en Internet de la PCA recuerda que surgió por el hartazgo provocado por “los cansinos y repetitivos estudios sobre Melville, Hawthorne y Whitman que eran seguidos por aún más cansinos y repetitivos estudios sobre Melville, Hawthorne y Whitman”¹. Stam (2005: 4-7) cita ocho motivos de la aparente hostilidad crítica hacia el cine y las adaptaciones literarias. El primero es la valoración a la antigüedad, de forma que, independientemente de sus valores, lo antiguo es siempre mejor que lo nuevo, ya se trate de un modo de representación (la literatura es mejor que el cine, el cine es mejor que la televisión, la televisión es mejor que los videojuegos) como de un material narrativo concreto (el original es siempre mejor que la versión). Este tipo de pensamiento reaccionario excluye que los modos de representación más novedosos tengan sus virtudes propias y que por tanto de ellos puedan nacer

¹ <http://www.h-net.org/~pcaaca/pca/pcahistory.htm> (26-2-2005). Un repaso a la historia de la asociación se encuentra en Browne, Ray, 1989: *Against academia: The history of the Popular Culture Association/American Culture Association and the popular culture movement, 1967-1988*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.

materiales de interés. Casi nadie recuerda las malas novelas, pero tampoco las malas películas, lo que es un elemento básico para entender la cuasi-sacralización que sufren literatura y cine. La idealización del Hollywood clásico es uno de los tópicos que salen a relucir para juzgar negativamente la producción cinematográfica actual, olvidando que la etapa de los grandes estudios se rigió por criterios fordianos radicales en donde la individualidad era un valor a neutralizar. Se considera que el remake y la secuela son vicios modernos que surgen de modas como la llamada *secuelmania* citada por Paul Monaco (2000: 358-360) sin tener en cuenta que la hipertextualidad fue utilizada en el Hollywood clásico en un porcentaje similar al actual, como ha demostrado Thomas Simonet (1987: 154-162) en un trabajo que analiza la producción en su conjunto, no una selección de obras escogidas que ofrecen una visión distorsionada de la producción cinematográfica. La idealización del pasado llega a menudo a través de su desconocimiento.

El segundo motivo para Stam es el pensamiento dicotómico o la creencia en que los modos de representación están en conflicto entre sí en una lucha por la supremacía. En la actual cultura del ocio esa pretensión carece de sentido. Sinergia se convirtió en la década de los noventa en la palabra mágica que animó una sucesión de fusiones industriales sin freno bajo la premisa de que los distintos modos de representación no sólo no luchaban por un espacio común, sino que podían nutrirse entre sí. Este fue el motivo de que los conglomerados industriales que vivieron su clímax en los años ochenta, en los que el cine convivía con la Coca-Cola (Columbia) o los muebles (Gulf & Western), hayan dado paso a empresas centradas en el mundo de la comunicación. Para el espectador medio no existe tampoco un conflicto. Si como citábamos antes Kristin Thompson consideraba que la multiplicación de narrativas crea un interés aún mayor por las narrativas, lo mismo se puede decir de cada narrativa particular. El éxito de un programa de investigación criminal como *C.S.I.* ha supuesto el nacimiento de multitud de programas similares, pero también que sus espectadores deseen acceder a nuevas narrativas que expandan su universo diegético adaptándose a las características de cada modo de representación. Eso ha permitido que se estrenen dos series de televisión clónicas, *C.S.I.: Miami* (CBS, 2002-) y *C.S.I.: Nueva York* (CBS, 2004-), una serie de cómics (en donde se muestran nuevas aventuras de los personajes en un nuevo lenguaje), diversas novelizaciones (que proponen historias de mayor complejidad que inciden en la psicología de los personajes y sus impresiones internas) y varios videojuegos (en los que el espectador puede dejar de observar las acciones de los personajes y participar, aunque sea de una forma controlada, en las historias protagonizadas por estos).

Otros tres motivos (la iconofobia, la logofilia y la anticorporalidad) que Stam utiliza para explicar la crítica a las adaptaciones literaria resultan interesantes para reflexionar sobre la naturaleza de la novelización, la adaptación en forma de novela de relatos audiovisuales, tanto en forma de versiones utilizando historias existentes como a través de la expansión de su universo diegético con historias originales. Sin embargo, a pesar de que las novelizaciones desechan la imagen en favor de la narración verbal, tampoco encuentran ningún tipo de reconocimiento crítico, despreciadas como un género menor, un burdo acompañamiento. Y es que, además del mito de la facilidad (la idea de que el

cine es un arte sencillo y por extensión lo es cualquier producción cultural moderna que no es obra de un autor individual), existe, como señala Stam, un evidente prejuicio de clase. El conflicto entre la alta y la baja cultura es a menudo un escudo de protección por aquellos que, representando a lo primero, se sienten amenazados y utilizan las palabras popular y comercial como insultos. Esto es algo que afecta al cine en comparación a la literatura, pero también al cine en comparación con otros medios. Es por ello que aparentemente el cine hace bien al aspirar, como en modas como el *film d'art* o en las adaptaciones literarias, a asemejarse a medios superiores como la novela o el teatro, pero hace mal buscando material en el cómic, los videojuegos y la televisión, lo que se considera casi una forma de miscegenación (con toda la carga peyorativa de ese término). Sin embargo, la cultura popular surgida en el siglo XVIII es mucho más compleja y rica, sin renunciar a ser estimulante aunque sea mucho más consciente de la necesidad de llegar a ese público medio deseoso de ocio y capacitado para pagar por él que no ha hecho sino expandirse desde entonces (véase Nye, 1970). La clase ha dejado de ser exclusivamente económica y ha pasado a ser también cultural.

Quizás por ello resulta de especial interés cuando estas barreras se rompen de las formas más inesperadas, como ha ocurrido con el actual auge académico despertado en Estados Unidos, Gran Bretaña y Australia por la serie de televisión *Buffy, cazavampiros* (WB, 1997-2001; UPN, 2001-03), un programa de acción y aventuras que sigue las peripecias de una adolescente elegida para luchar contra los vampiros y otras fuerzas ocultas que atenazan a la pequeña comunidad californiana en la que vive. Nacida como un subproducto cinematográfico de escasa entidad titulado *Buffy, la cazavampiros* (1992, Fran Rubel Kuzui), su conversión en serie dentro de la programación de la pequeña cadena WB para dirigirse a un público juvenil ha resultado en una obra merecedora de media decena de publicaciones científicas y cuatro congresos académicos monográficos, en donde ha sido expuesta a todo tipo de análisis². La última razón esgrimida por Stam es la acusación de parasitismo, la noción de que la adaptación se nutre del original en la dicotomía entre la fidelidad (la falta de creatividad) y de la recreación libre (la traición). En muchos casos las versiones y continuaciones, en todos los formatos, no están a la altura del original, pero en ocasiones pueden llegar incluso a superarlo. Cada nuevo relato puede tener algo que aportar a una nueva generación de público y debe ser juzgado por cómo satisface o no su ambición de partida. En todos los ámbitos de la cultura la mediocridad es la norma frente a la excepcionalidad de una novela, una serie, una película, un cómic o un videojuego que lleva el medio hasta el límite de sus posibilidades y eleva el umbral de calidad con el que sus sucesores serán comparados. El estudio de la hipertextualidad es un valioso mecanismo para comprender el funcionamiento de las industrias culturales, los mecanismos comunicativos de los modos de representación a través de sus lenguajes, géneros y tendencias, y la evolución de la propia

² Un seguimiento del interés académico por *Buffy, cazavampiros* se encuentra disponible en la publicación académica digital (dedicada monográficamente al programa) *Slayage*: <http://slayage.tv/> (27-2-2005).

sociedad que busca su reflejo en el rico entramado formado por la cultura popular.

Bibliografía:

- Allen, Graham, 2000: *Intertextuality*. Londres: Routledge.
- Bluestone, George, 2003: *Novels into film*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Browne, Ray, 1989: *Against academia: The history of the Popular Culture Association/American Culture Association and the popular culture movement, 1967-1988*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
- Dolezel, Lubomir, 1999: *Heterocósmica: Ficción y mundos posibles*. Madrid: Arco Libros.
- Elliott, Kamilla, 2003: *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fernández, Luis Miguel, 2000: *Don Juan en el cine español: Hacia una teoría de la recreación fílmica*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela.
- Fiske, John, 1997: *Television culture*. Londres: Routledge.
- Genette, Gerard, 1989: *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gitlin, Todd, 1994: *Inside prime time*. Londres: Routledge.
- Harries, Dan, 2000: *Film parody*. Londres: British Film Institute.
- Jenkins, Henry, 1992: *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Londres: Routledge.
- Kristeva, Julia, 1978: *Semiótica 1*. Madrid: Fundamentos.
- , 1984: *The revolution in poetic language*. Nueva York: Columbia University Press.
- Larson, Randall, 1995: *Film into books. An analytical bibliography of film novelizations, movie and TV tie-ins*. Metuchen: Scarecrow Press.
- Leitch, Thomas, 1990: "Twice-told tales: The rhetoric of the remake", en *Literature/Film Quarterly* 18.3, Estados Unidos, pp. 138-149.
- McFarlane, Brian, 1996: *Novel to film: An introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Oxford University Press.
- Monaco, James, 2000: *How to read a film: The world of movies, media, and multimedia. Language, history, theory*. Nueva York, Oxford University Press.
- Nye, Russel, 1970: *The unembarrassed muse: The popular arts in America*. Nueva York: Dial Press.
- Prince, Stephen, 2002: *A new pot of gold: Hollywood under the electronic rainbow, 1980-1989*. Berkeley: University of California Press.
- Sánchez Noriega, José Luis, 2000: *De la literatura al cine*. Barcelona: Paidós.
- Schatz, Thomas, 1993: "The New Hollywood", en VV.AA., *Film theory goes to the movies: Cultural analysis of contemporary film* (Eds., Jim Collins, Hilary Radner y Ava Preacher Collins). Londres: Routledge.
- Serceau, Michel y Protopopoff, Daniel, 1989: *Le remake et l'adaptation*. Paris: CinémaAction.
- Simonet, Thomas, 1987: "Conglomerates and content: Remakes, sequels, and series in the New Hollywood", en VV.AA., *Current research in film vol. 3*:

- Audiences, economics, and law* (Ed., Brian A. Austin). Norwood: Ablex Publishing.
- Stam, Robert, Burgoyne, Robert y Flitterman- Lewis, Sandy, 1992: *New vocabularies in film semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond*. Londres: Routledge.
 - Stam, Robert, 2005: "Introduction: The theory and practice of adaptation", en VV.AA., *Literature and film: A guide of the theory and practice of film adaptation* (Eds., Robert Stam y Alessandra Raengo). Oxford: Blackwell.
 - Thompson, Kristin, 2003: *Storytelling in film and television*. Cambridge: Harvard University Press.
 - Utrera, Rafael, 1987: *Literatura cinematográfica / Cinematografía literaria*. Sevilla: Alfar.
 - VV.AA., 1998: *Play it again, Sam: Retakes on remakes* (Eds., Andrew Horton y Stuart McDougal). Berkeley: University of California Press.
 - VV.AA., 1999: *Adaptations: From text to screen, screen to text* (Eds., Deborah Cartmell e Imelda Whelehan). Londres: Routledge.
 - VV.AA., 2001: *The television genre book* (Ed., Glen Creeber). Londres: British Film Institute.
 - VV.AA., 2001: *Lecturas, imágenes* (Eds., Carmen Becerra et al.). Vigo: Universidad de Vigo.
 - VV.AA., 2002: *Dead ringers: The remake in theory and practice* (Eds., Jennifer Forrest y Leonard Koos). Albany: State University of New York Press.
 - VV.AA., 2003: *La adaptación cinematográfica de textos literarios: Teoría y práctica* (Ed., José Antonio Pérez Bowie). Salamanca: Plaza Universitaria.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO DE LATINA EN BIBLIOGRAFÍAS:

Nombre de la autora, 2006; título del texto, en Revista Latina de Comunicación Social 61, II época, de enero-diciembre de 2006, La Laguna (Tenerife), en la siguiente dirección telemática (URL):

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/200605cascajosa.pdf>